BERMUDA SYNDROME

PRODUKT INFORMATION

BERMUDA SYNDROME

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort von Jörg Schwiezer - leitender Entwickler von Bermuda Syndrome

Das Thema Bermuda Dreieck und die immer wieder in der Presse auftauchenden Berichte über die unheimlichen Geschehnisse haben mich schon immer fasziniert. Daher lag es nahe, dieses Thema in einem Spiel umzusetzen, wo wir unsere eigene Version darstellen konnten, was mit dem Menschen passiert, die im Bermuda Dreieck verschwinden. Die eigentliche Story auszuarbeiten ging dann relativ schnell, weil sehr viele Ideen sofort da waren.

Es gibt sogar einige wissenschaftliche Abhandlungen darüber, ob es nicht möglicherweise tatsächlich dimensionsverändernde Vorgänge im Bermuda Dreieck gibt. Die Mehrheit der Wissenschaftler, die sich mit diesem Phänomenen be-schäftigen, gehen aber davon aus, daß im Gebiet des Bermuda Dreiecks Gase aus dem Erdinneren austreten, die die physikalischen Gesetze teilweise außer Kraft setzen. Man nimmt an, daß die aus der Erdkruste austretenden Gase das spezifische Gewicht des Wassers verändern und dadurch z.B. Holz plötzlich schwerer wird als Wasser und Schiffe damit unweigerlich sinken müssen. Dies alles wird aber sicherlich noch viele ungelöste Rätsel für die nächsten Jahre offen lassen und wird auch in Zukunft immer wieder genug Stoff für spannende Geschichten liefern.

Uns war es wichtig, ein Game zu entwickeln, das wir selber gerne spielen würden. Ein Game für Gamer, bei dem wir keine Kompromisse eingehen. Daher haben wir bei der Entwicklung auch größten Wert auf Animation, Grafik und Gameplay gelegt. Gute Performance und eine technologisch hervorragende Game-Engine runden das Spiel ab.

Ich möchte mich nochmal bei der Entwicklungscrew und allen externen Beteiligten für ihren fantastischen Einsatz bedanken. Spiele wie Bermuda Syndrome sind nur durch kreatives Zusammenspiel, positive Energie und Durchhaltevermögen vieler talentierter Beteiligter zu schaffen. Ich freue mich jetzt schon auf die Zusammenarbeit in unseren nächsten Projekten.
„Groove on...!"

CENTURY INTERACTIVE -
WINNERS SAVE THE PLANET
Oktober 1995

Es war ein heißer Augusttag, als mich der Helikopter auf dem Flugfeld der Peterson-Airforce-Base in Atlanta ab-setzte. Die Sonne brannte in meinem Nacken und unter meiner Jacke klebte mein schweißnasses Hemd an meinem Körper. Als ich ausstieg, glühte das Rollfeld förmlich, die Luft flimmerte wie in der Wüste. Ich ging zum Hauptgebäude.

Dort war es merklich kühler. Ich zeigte meinen Presseausweis und man führte mich durch schier endlose Gänge, bis wir an einem unscheinbaren Zimmer halt machten. „Warten Sie hier", befahl mir der Sergeant und verschwand in dem Wirrwarr von Gängen. Jetzt hatte ich endlich Zeit, mir Gedanken über die Geschehnisse der letzten Stunden zu machen..

Es war noch keine 24 Stunden her, als mich mein Boß, der Chefredakteur des New York Chronicle, in sein Büro bat. Thompson hatte ihn angerufen, um genau zu sein, Jack. J. Thompson, wohl einer der höchstdekorierten, wie auch geheimnisumwittersten Flieger der Vereinigten Staaten. Es gab eine Menge Gerüchte über seine Person, die mit seinem mysteriösen Verschwinden im Bermuda Dreieck 1942 und den ungeklärten Umständen seiner Rückkehr zu tun hatten. Doch niemals hatte er sich persönlich dazu geäußert.

Dutzende von Reportern hatten sich seitdem um ein Interview mit ihm bemüht, doch hatten keinen Erfolg.

Jetzt sollte ich mich auf dem Weg machen, um diesen außerordentlichen Mann zu treffen.

Plötzlich öffnete sich die Tür und ein großer hagerer Mann stand vor mir, den ich sofort erkannte. Es war Thompson. Ich hatte ein Foto von ihm gesehen, natürlich war er darauf einige Jahre jünger, aber ansonsten hatte er sich nicht verändert. Seine Haare waren kurz geschnitten, mit Spuren von Grau an den Schläfen, seine Schultern waren breit und seine Haltung aufrecht. Zahlreiche Auszeichnungen bedeckten seinen imposanten Brustkorb. Colonel Thompson Gestalt war beinahe noch eindrucksvoller als sein Ruf.

Er reichte mir seine große Hand. „Hallo, ich bin Thompson, bitte treten sie ein!". Das geräumige Büro, in

dem ich mich nun befand war gemütlich und praktisch zugleich. Ein Bild von Richard Nixon und ein Union Jack zierte die Wand, ansonsten war das Zimmer überfüllt mit Mitbringseln aus aller Herren Länder.
Thompson lächelte und ging bedächtig um den großen Schreibtisch herum, der in der Mitte seines Büros stand und ließ sich langsam in seinen Ledersessel fallen.
„Sie sind Mike Fieldings, nicht wahr!? Schön, daß sie so schnell kommen konnten." Auf mein Nicken hin deutete er auf den zweiten Sessel. Ich zog den Stuhl herüber und machte es mir bequem. Thompson grinste wie ein Schuljunge, der etwas ausgefressen hatte. „Sie sind wohl reichlich gespannt, was ich ihnen zu erzählen habe!" Ein wenig spöttisch war der Blick, mit dem er jede meine Bewegungen verfolgte.
Doch plötzlich verdunkelten sich seine hellen Augen, er drehte einen Stuhl zum Fenster und staarte auf die Rollbahn.
Ich bekam es mit der Angst zu tun, sollte mir die Story des Jahrhunderts doch noch aus den Lappen gehen.
Ich mußte etwas tun, oder wenigstens etwas geistreiches sagen.
„Was hat sich in den Tagen zwischen dem Flugzeugabsturz und ihrem Wiederauftauchen ereignet?"
Es trat endloses Schweigen ein, bis er plötzlich seinen Stuhl herumdrehte.
„Nur die Ruhe," plauderte seine tiefe Stimme." Ich werde ihnen kein Interview geben. Ich werde ihnen eine Geschichte erzählen."
„Nun, ganz wie sie wollen. So groß ist der Unterschied da doch nicht!"
„Ein großer Unterschied." Aus dem Sessel hob sich seine Hand. In einem Interview antworte ich auf Ihre Fragen. Bei einer Geschichte rede ich und sie hören zu. Am Ende ist es dann egal, was sie von meiner Erzählung halten, ob sie´s glauben oder lächerlich finden."
„Ok, dann legen sie mal los," flüsterte ich gespannt und hielt voller Erwartung meinen Schreibblock parat.
„Es war damals eine hektische Zeit. Niemand wußte, wie dieser verdammte Krieg ausgehen würde. Hitler hatte weite Teile Europas besetzt und drang immer weiter vor, mit

dem Ziel, die ganze Welt zu unterjochen, was ihm glücklicherweise nicht gelungen ist.

Jedenfalls hatten wir an dem Morgen den Befehl, von der Peterson-Air-Base quer über den Pazifik und rüber nach England zu fliegen. Wir sollten dort aufgrund einer geheimen Absprache mit Churchill als Verstärkung eingesetzt werden. Die Tommys wollten ihre Luftstreitkräfte mit einigen weiteren Bombern- und Jagdgeschwadern verstärken. Die genauen Hintergründe waren uns Jungs damals natürlich nicht bekannt. Es wäre uns auch egal gewesen..

Churchills Nachschub bestand an diesem Tag aus zehn Fliegern, bestehend aus vier Bombern und sechs Langstrecken-Jägern, die uns auf dem weiten Flug beschützen sollten. Anfangs ging auch alles glatt. Wetter und Sicht waren gut, so daß wir pünktlich starten konnten. Die Bomber in Dreiecksformation in der Mitte und je drei Jäger links und rechts von uns. Schließlich kamen wir an den Rand einer lichten Wolkenfront, und überflogen gerade eine kleine Insel, mitten über dem Bermuda Dreieck. Damals glaubte ich noch nicht an all diese Märchengeschichten über Parallelwelten oder magische Erdkräfte. Aber damals glaubte ich auch nicht an Reisen zu den Sternen - so kann man sich irren.

Plötzlich waren wir mitten in der Hölle. Wie aus dem Nichts schossen deutsche Abfangjäger aus der Sonne. Der Angriff traf uns völlig unvorbereitet und binnen Sekunden hatten die wendigen Jäger unseren Verbund zerschlagen.

Unsere Maschine wurde mehrfach schwer getroffen. So daß es kaum noch möglich war, sie ruhig zu halten.

In einem letzten verzweifelten Versuch zog ich den Steuerknüppel nach hinten, um Höhe zu gewinnen. Doch die Maschine reagierte nicht mehr. Voller Panik gab unser Captain den Befehl zum Aussteigen.

Ich wiedersetzte mich diesem Befehl, da ich noch eine Chance sah, die Maschine zu retten. In all diesem Chaos interessierte es auch niemand, daß ich an meinem Platz blieb. So war ich plötzlich alleine.

Ich fixierte den Steuerknüppel und

schaffte es doch noch, die Maschine auf geraden Kurs zu bringen.
In diesem Moment wurden die Tragflächen getroffen. Es klang, als würde Papier zerreissen. Ich schmierte ab.
Ich rannte nach hinten, um mir den Fallschirm umzuschnallen, als ich von einem hellen, weißen Licht geblendet wurde. Zuerst dachte ich meinem Schöpfer gegenüberzustehen, doch als ich die brennenden Tragflächen sah, war ich mir meiner Situation wieder voll bewußt.
Unter mir war Land zu erkennen, aber es sah merkwürdig verändert aus.
Ein gewaltiges Krachen ließ die Maschine erzittern. Der linke Motor war explodiert. Mir blieb nur noch wenig Zeit zum Handeln. Ich schwang mich aus dem Flieger und öffnete meinen Schirm. Unter mir die geheimnissvolle Insel, die so ungewöhnlich aussah.
Mit lauten Krachen fiel ich genau in eine Baumgruppe und mein Schirm verhakte sich in den Zweigen. Durch den starken Aufprall verlor ich das Bewußtsein und es wurde Nacht um mich.

Als ich aufwachte, hing ich in den Gurten meines Schirms. Ich zückte mein Messer, kappte die Gurte und fiel blindlings in das Abenteuer meines Lebens...."



Minimale Systemanforderungen

Damit **BERMUDA SYNDROME** einwandfrei läuft, benötigen Sie einen Rechner mit folgender Systemkonfiguration:

Ein IBM oder kompatibler PC mit 486er Prozessor, 33 Mhz oder besser; Mind. 4 Mbyte Ram (empf. 486er Prozessor mit 66 Mhz und 8 Mbyte Ram)
Grafikkarte mit 256 Farben oder mehr unter Windows darstellbar; eine Microsoft kompatible Maus oder ein anderes Zeigegerät.
Ein MPC-kompatibles CD-Rom Laufwerk.
Eine MPC-kompatible Soundkarte und Lautsprecher mit eigenem Verstärker oder Kopfhörer.
(Soundblaster AWE 32 empfohlen)
Windows 95 oder Windows 3.1 (oder höher) und Dos. 3.3 (oder höher)

Technischer Support

Sollten bei der Installation oder dem Betrieb von **BERMUDA SYNDROME** irgendwelche Probleme auftreten, lesen sie bitte das Kapitel „Trouble-shooting" sorgfältig durch, bevor Sie unseren technischen Support anrufen. Überprüfen Sie erst die aufgeführten Punkte. Sie werden Ihnen helfen, Probleme schnell und selbstständig zu diagnostizieren und zu lösen.

Sollten sie ein Problem trotzdem nicht eigenständig lösen können, rufen sie unsere Kunden-Hotline unter der Rufnummer 0180/5304525. Sie erreichen unseren technischen Support 24 Stunden am Tag und die ganze Woche. Wir versuchen Ihr Problem so schnell wie möglich zu lösen.

Installation von
BERMUDA SYNDROME

BERMUDA SYNDROME zeichnet sich durch eine sehr einfache Installation aus.

Mit Windows 3.1:
Wenn Sie **BERMUDA SYNDROME** unter Windows 3.1 installieren möchten, legen sie bitte die CD in das Laufwerk und öffnen den Dateimanager unter Windows. Klicken sie auf die Laufwerksbezeichnung für ihr CD-Rom-Laufwerk. Im Fenster erscheint die „Setup.exe" für die Installation von **BERMUDA SYNDROME**. Doppel-klicken sie auf „Setup.exe", um **BERMUDA SYNDROME** zu installieren und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. **BERMUDA SYNDROME** installiert nun eine neue Programmgruppe namens **BERMUDA SYNDROME**, aus der sie das Programm starten können. Damit ist die Installation abgeschlossen.
Die CD muß sich während des gesamten Spielbetriebs im Laufwerk befinden.

Kurzinstallation

1. Falls noch nicht geschehen, starten sie Windows

2. Legen sie die **BERMUDA SYNDROME** -CD in das CD-Rom Laufwerk ein.

3. Wählen sie im Programmmanager den Befehl „Ausführen" aus dem Menü „Datei"

4. Geben sie folgenden Befehl in die Eingabezeile: d:\Setup.exe und drücken sie die Eingabetaste (Ersetzen sie falls nötig d: durch die Laufwerkskennung für das CD Rom-Lauwerk.)
5. Das Installationsprogramm installiert automatisch eine neue Programmgruppe mit dem Namen **„BERMUDA SYNDROME"** mit dem Icon **BERMUDA SYNDROME**.

6. Start des Games mit Doppelklick auf das Icon **„BERMUDA SYNDROME"** in der Programmgruppe **BERMUDA SYNDROME**

Installation unter Windows ´95

Falls noch nicht geschehen, starten sie Windows ´95 und legen die CD in Ihr CD-Rom-Laufwerk. Doppelklicken sie auf das Icon „Mein Arbeitsplatz" und das Verzeichnisfenster öffnet sich. Klicken Sie auf das CD-Icon und rufen in dem Verzeichnis „Setup" auf. Folgen Sie den Anweisungen auf den Bildschirm. Nach der erfolgreichen Installation finden Sie eine neue Programmgruppe mit dem Namen „**BERMUDA SYNDROME**-Icon" auf Ihrem Schreibtisch. Doppelklicken sie auf das Icon und **BERMUDA SYNDROME** startet.

WIE SIE BERMUDA SYNDROME STARTEN!

Um **BERMUDA SYNDROME** zu starten, doppelklicken sie auf das **BERMUDA SYNDROME**-Symbol in der Programmgruppe **BERMUDA SYNDROME**.
Nach kurzer Zeit erscheint das Intro, welches sie mit der EINGABETASTE oder einem MAUSKLICK überspringen können. Ansonsten genießen Sie das Autoplay.
Sie befinden sich nun im Anfangsbildschirm von **BERMUDA SYNDROME**.
Nach dem Intro erscheint das Hauptmenü mit den vier folgendenden Auswahlpunkten:
Das Hauptmenü können Sie während des Spiels durch Drücken der ESC-Taste aufrufen.

Start New Game =
Game neu starten

Restore Game =
einen abgespeicherten Spielstand abrufen

Save Game =
einen Spielstand abspeichern

Optionsmenü =
Aufruf des Spieleinstellungsmenü

Menüpunkte des „Hauptmenüs"

Sound FX On/Off =
schaltet Sound-Effekte an oder aus

Midi Music On/Off =
schaltet die Musik im Spiel an oder aus

AVI Quality Low/High =
Bei langsamen Computern sollten sie für eine bessere Performance „Low" einstellen.
Beachten Sie daß sich dadurch die Bildqualität verschlechtert.

Music Test =
ermöglicht das Anhören der einzelnen Musikstücke von **BERMUDA SYNDROME** zum optimalen Einstellen der Midi-Fähigkeiten Ihrer Soundkarte. Die einzelnen Songs wählen Sie durch Mausklick auf den gewünschten Musiktitel oder mit den Cursortasten. Bestätigen Sie mit Enter.

Für weitere Hinweise lesen Sie bitte das Kapitel „Erste Schritte mit **BERMUDA SYNDROME**"

ERSTE SCHRITTE MIT BERMUDA SYNDROME

BERMUDA SYNDROME gehört zu einer neuen Generation von Action Adventures. So müssen sie sich nicht durch endlose Kolonen von Tastaturbelegungen kämpfen, sondern können anhand ein paar Tasten das Spiel ausgiebig genießen.

Wenn sie das Spiel starten, sehen sie den Helden Jack J. Thompson an seinem Fallschirm hängen. Drücken sie die TAB-Taste und das Optionsfenster öffnet sich.
Im Inventory können verschiedene Information eingeholt, sowie Aktionen ausgeführt werden.

Waffenstatus :	Hier sehen sie, welche Waffe sie derzeitig ausgewählt haben
Energiestatus:	Zeigt ihre aktuelle Lebensenergie
Hand:	Wählen sie die Hand, um Gegenstände zu benutzen (öffnen, aktivieren, nehmen...)
Mund:	Dieses Icon dient der Kommunikation mit anderen Spielfiguren.
Frau :	Manche Rätsel kann man nur zu zweit lösen
Liste der gesammelten Gegenstände:	der richtige Gegenstand am richtigen Ort kann wahre Wunder bewirken

Mit den Cursortasten wechseln sie zwischen den einzelnen Aktionen. Drücken sie die rechte Cursortaste, bis das Licht unter dem Messer blinkt. Bestätigen sie mit 2xENTER und der Held schneidet sich los und fällt auf den Boden.

Sobald die Wächter aus dem Weg geräumt sind, bewegen sie sich mit der linken Cursortaste bis an den Rand des Podestes und drücken die Cursortaste nach oben. Jack schwingt sich auf den Vorsprung. Gehen Sie soweit nach links, bis in

der rechten oberen Ecke ein Icon mit den „Fesseln" erscheint. Nun können Sie durch drücken der Enter-Taste die Prinzessin losschneiden.

Lassen Sie die Prinzessin nie aus den Augen. Sie wird Sie bei manch schwerer Aufgabe hilfreich unterstützen.

Wie es weitergeht, müssen Sie schon selber rausfinden. Auf dem Weg durch **BERMUDA SYNDROME** werden Sie auf unzählige Rätsel treffen. Verlieren Sie nicht den Mut, es gibt für jedes Rätsel eine oder mehrere Lösungen.

Sollten sie doch in eine ausweglose Situation kommen, wird Sie das Spiel darauf aufmerksam machen, das Spiel beenden und den Hinweis „Game Over" einblenden, Starten Sie dann neu oder laden ein gespeichertes Spiel.



BERMUDA SYNDROME - Tastenbelegung:

Cursortaste rechts	Bewegung nach rechts
Cursortaste links	Bewegung nach links
Cursortaste oben	Sprung nach oben/nach oben klettern
Cursortaste unten	Ducken, Gewehr nachladen, runterklettern
Shift und Cursortaste links oder rechts	Rennen
Cursortaste oben und Shift	hoher Sprung
Cursortaste unten und rechts oder links	rollen
gedrückte Shift-Taste und Cursortaste unten	Runterklettern und hängen bleiben
Space-Taste	Gewehr ziehen
Cursortaste oben oder unten	Gewehr justieren
Shift-Taste	Gewehr wieder einstecken
Tab-Taste	Inventory öffnen
Cursortasten links/rechts	Inventory Objekte oder Waffen auswählen
Return-Taste	Auswahl bestätigen, während des Spiels: Aktion mit momentaner Waffe oder Objekt ausführen
Strg bzw CTRL-Taste	Öffnet Infobox für Waffen- und Energie status
ESC-Taste	Öffnet das Hauptmenü

Erklärung des Inventories

In **BERMUDA SYNDROME** haben Sie die Möglichkeit, mit den Personen zu reden. Drücken Sie die Tab-Taste und das Menü öffnet sich. Wählen Sie den „Mund" und der Dialog beginnt.

Wählen Sie Ihre Antworten mit den Cursor-Tasten und drücken die RETURN-Taste.

Um Gegenstände aufzunehmen, wählen sie „Hand" und drücken die RETURN-Taste. Der Gegenstand erscheint in Ihrem Inventory.

Um Aktionen der Prinzessin auszulösen, wählen Sie die „Prinzessin" im Menü und drücken die RETURN-Taste.

Um mit aufgenommenen Gegenständen zu agieren, wählen Sie den Gegenstanf aus und drücken sie die RETURN-Taste.

Erklärung der Infoboxen in der linken/ rechten oberen Ecke.

Der Kasten in der linken oberen Ecke zeigt Ihnen die aktuelle Waffe oder Gegenstand, den Sie ausgewählt haben.

Der Kasten in der rechten oberen Ecke erscheint nur, wenn Sie auf Gegenstände oder Personen treffen, mit denen Sie agieren können.

Spielstände speichern und laden

In **BERMUDA SYNDROME** haben Sie jederzeit die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern.
Drücken Sie dafür die ESC-Taste. Das Optionsmenü öffnet sich. Wählen Sie den Menüpunkt „Save Game" . Es öffnet sich ein Dialogfenster. Sie können insgesamt zehn Spielstände abspeichern. Klicken Sie auf ein Speicherfeld und geben Sie einen Namen ein. Bestätigen Sie mit der RETURN-Taste.

Um einen Spielstand zu laden, drücken Sie die ESC-Taste und wählen „Restore Game" im Menü. Es werden die abgespeicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Spielstand und bestätigen mit RETURN.

Tips und Tricks

1. **BERMUDA SYNDROME** ist kein gradliniges Spiel. Man kann an schon besuchte Orte zurückkehren, um nicht bewältigte oder übersehene Rätsel zu lösen.

2. Die Prinzessin läuft nicht „Just for Fun" herum, sondern hilft bei mancher Lösung.

3. Dinosaurier weisen von Natur aus verschiedene Verhaltensweisen auf, finden Sie sie heraus!

4. Merianer haben Angst vor Nagetieren.

5. Manchmal muß man auch eine Frau stehen lassen, um weiterzukommen.

6. Jedes Rätsel ist lösbar. Falls Sie mal nicht weiterkommen, nicht verzagen, das Leben geht weiter.

Trouble-Shooting

Allgemeine Probleme und Lösungen

Wenn bei der Installation oder beim Spiel von **BERMUDA SYNDROME** Probleme auftreten, lesen Sie bitte das folgende Kapitel sorgfältig durch, bevor Sie unseren technischen Support anrufen. Überprüfen Sie die nachfolgend aufgeführten Punkte. Sie sollen Ihnen helfen, Probleme schnell und selbstständig zu diagnostizieren und zu lösen.

Problem:
Die Midi-Dateien werden nicht korrekt wiedergegeben.

Lösung:
BERMUDA SYNDROME unterstützt den General-Midi-Standard. Um eine optimale Soundausgabe zu erreichen, überprüfen Sie die Einstellungen Ihrer Sound-Karte.

Problem:
BERMUDA SYNDROME scheint sehr langsam zu laufen

Lösung:
Wie bei allen anderen Programmen hängt auch die Geschwindigkeit der Bewegungen in **BERMUDA SYNDROME** von der Schnelligkeit der verwendeten Hardware ab. Folgende Hardware-Konfigurationen beeinflussen die Leistung: Geschwindigkeit der Grafikkarte und Größe des Grafikspeichers, der Prozessortyp, die Größe des Arbeistspeichers und die Übertragungsrate des CD-Rom-Laufwerks. Als Mindestanforderung benötigt **BERMUDA SYNDROME** einen 486er PC mit 33Mhz und 4 MByte Arbeitsspeicher, eine Grafikkarte, die 256 Farben anzeigen kann und ein CD-Rom-Laufwerk. Wir empfehlen jedoch als Systemkonfiguration einen 486er PC mit 66Mhz, 16 Mbyte Arbeitsspeicher und ein Quadro-Speed-CD-Rom-Laufwerk. Sie können die Geschwindigkeit von **BERMUDA SYNDROME** auf Ihrem Computer erhöhen, wenn Sie eines oder mehrere dieser Elemente aktualisieren, abhängig von der Hardware, die Sie bereits besitzen.

Problem:

Die Bildschirmausgabe des Programms funktioniert nicht richtig:

Lösung:

BERMUDA SYNDROME unterstützt alle Bildschirmauflösungen. Um jedoch eine optimale Performance zu erreichen, wählen Sie den 640x480-Modus, 256 Farben.

Problem:

Die Sound- oder Bildwiedergabe springt während der Programmausführung.

Lösung:

Überprüfen Sie, ob eine Speicherverwaltung (z.B. EMM386, QUEMM oder 386MAX) Speicherbereiche benutzt, die Windows und **BERMUDA SYNDROME** für eine erfolgreiche Programmausführung benötigen.

Problem:

Das Programm funktioniert, aber ich höre keine Soundausgabe.

Lösung:

Vergewissern Sie sich, daß eine Soundkarte installiert wurde und richtig funktioniert. Sie können die Konfiguration der Soundkarte mit dem Hilfsprogramm „Klang" in der Systemsteuerung überprüfen. Wählen Sie eine .Wav-datei aus dem Windows-Verzeichnis, und klicken Sie auf „Test".

Problem:

Der Sound wird unterbrochen oder gestört

Lösung:

Die DMA-Einstellung der Soundkarte muß geänder werden. In der Dokumentation Ihrer Soundkarte finden Sie eine Beschreibung der richtigen Einstellung und wie Sie die Einstellung verändern können.

Credits:

Director Century
Interactive Entertainment, S3
Jörg Schwiezer

Lead Programmer
Gary Selik

Lead Graphic Artist
Alex Pilgram

3D-Artist
Andrew Winskonsky
Alexey Danilkine

Graphic Artist
Nick Oborin
Boris Uvaerov

Project Manager
Jaro Wnuk
Ralph Lämmche

Publishing Director
Thomas Szasz

PR-Director,
BMG Interactive Entertainment
Olaf Hassenrück

Additional Graphics
Rainer Michael

Additional 3D-Works
Tom Rosner

Audio-Design
Jörg Schwiezer
Tom Holeva

Voice Director
Hardy Krause

Voice-Artist
Terry Martin
Christa Lewis
Bill Peterson
Gerry Gerber

FX-Director
Jaru Wnuk

Package Artwork
Daniel Di Stefano

Package Design
Manfred Schoedsack

Manual Illustration
Daniela Kownatzki

Manual
Thomas Szasz
Olaf Hassenrück

Manual Story
Dirk Wenzelmann

Best Guy
Constantin Wittgenstein

Special Thanks to:
Andrew Vlaslow, Felix Unger, Nicole Werner, Victor Poryadin, Nathalia Kontsour, Gabrielle Petersmann, Michael Elashkin, Dimitri D. Mishin III., Benjamin Brückner, Sharon Stubbs, Juliane Wendtland, Morris Senerclans De Grancy, Sven Meier, Maximilian Werner, Chris Hülsbeck, Roland Heine, Bernd Lambracht, Skycat-Team, Kirsten Scheel, Christoph Zeinecker, Julia Schoedsack, Reiner Gebers und Gerlind Uloth.